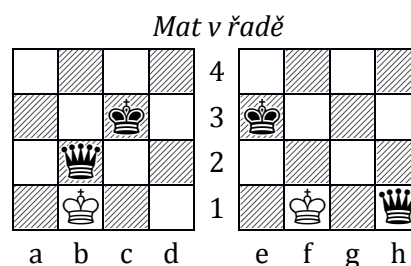
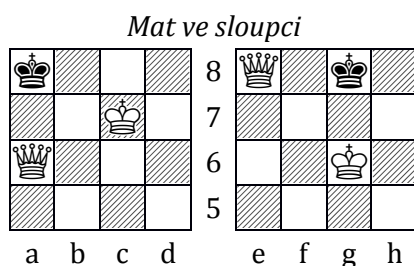


## Král a dáma proti králi

Koncovka král a dáma pro králi je lehce vyhraná, nicméně si musíme dávat velký pozor na to, abychom soupeře nedostali do patu. Nejprve se opět podíváme, jak takový mat vypadá.

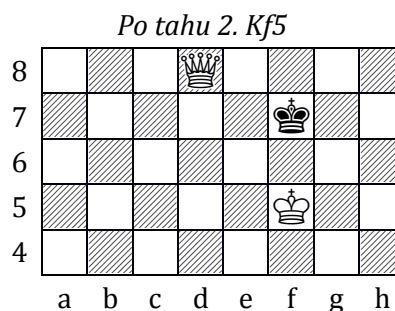
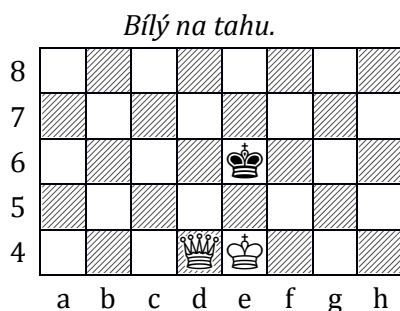


### Cesta k matu

Postupně budeme tedy soupeřova krále omezovat v pohybu, ubírat mu úniková pole do středu šachovnice a tlačit ho ke kraji.

- Král silnější strany se bude snažit vždy pohybovat, tak aby byl slabšímu králi v opozici či v postavení „na skok koně“.
- Dáma bude slabšímu králi též odebrat ostatní důležitá ústupová pole a zároveň ho může i pomocí šachu nutit dojit k okraji či do rohu šachovnice.
- Pamatujme však na to, že vždy musíme králi slabší strany nechat alespoň 2 volná pole, po kterých se bude smět pohybovat – jinak partie skončí patem.

Soupeř, zkušený hráč, se bude snažit jako vždy pohybovat se králem co nejdále uprostřed šachovnice.



V naší ukázce za bílého zahrajeme **1. Dd8** (černému králi bereme důležitá ústupová pole) **Kf7** (jediný tah) **2. Kf5** (opozice) **Kg7** **3. De7+** (přiblížení dámy s šachem). Černý zde má tři možnosti ústupu: 3. – Kg8, Kh8 a Kh6. Po tahu 3. – Kg8 či Kh8, bílý zahraje 4. Kg6 (přiblížení krále) a snadno vyhraje. O něco těžší je ústup 3. – **Kh6**, kde **hrozí** po tahu bílého **4. Df7 pat!!** Bílý zde musí najít správné **4. Dd7** či Da7, Db7 a Dc7, což vede k zisku času, kdy černý král nemůže utéct na 7. řadu, ale smí ještě hrát na pole h5. Poté již bílý vyhraje **4. – Kh5** **5 Dh7 mat**.

